

**MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SENI BUDAYA DENGAN
BERBASIS MEDIA CANVA PADA PESERTA DIDIK KELAS X
BDPM 2 DI SMKN 2 DENPASAR**

Dina Pujihebrianti Lestari*

Pendidikan Profesi guru, Prodi Seni Budaya, PGRI Mahadewa Indonesia
Email: dinapujihebriantilestari@gmail.com

I Ketut Muada

Pendidikan Profesi guru, Prodi Seni Budaya, PGRI Mahadewa Indonesia

ABSTRACT

This classroom action research aims to increase the interest and learning outcomes of class X BDPM 2 students at SMKN 2 Denpasar in the subject of cultural arts management of collaborative dance performances using the Project Based Learning (PBL) method with Canva media. Student interest and learning outcomes are low because of the lack of teacher skills in applying interesting learning media and the lack of student involvement in learning. The study was conducted in two cycles and involved group project assignments in the management of dance performances with data analyzed using descriptive statistical techniques. The results show that the implementation of PBL with Canva media significantly increases students' interest and learning outcomes in arts and culture. It is suggested that teachers use this method to promote active, creative, and fun learning experiences for their students. The average score of student learning outcomes increased from 68.57 in the pre-test to 87.50 in the post-test, while student interest increased from 3.00 to 3.69 on a 5-point Likert scale. Therefore, PBL with Canva media can be used as an effective method to increase student interest and learning outcomes in arts and culture, especially in managing group dance performances.

Keywords: *Project Based Learning (PBL), Canva Media, Student Interests and Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X BDPM 2 di SMKN 2 Denpasar pada mata pelajaran seni budaya manajemen pertunjukan seni tari berkolaborasi menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) dengan media Canva. Minat dan hasil belajar siswa rendah karena kurangnya keterampilan guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran menarik dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Studi dilakukan dalam dua siklus dan melibatkan tugas proyek kelompok dalam pengelolaan pertunjukan tari dengan data yang dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasilnya menunjukkan bahwa implementasi PBL dengan media Canva secara signifikan meningkatkan

minat dan hasil belajar siswa dalam seni budaya. Disarankan agar guru menggunakan metode ini untuk mempromosikan pengalaman pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa mereka. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 68,57 pada pre-test menjadi 87,50 pada post-test, sedangkan minat siswa meningkat dari 3,00 menjadi 3,69 pada skala Likert 5 poin. Oleh karena itu, PBL dengan media Canva dapat dijadikan sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam seni budaya, khususnya dalam mengelola pertunjukan tari kelompok.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBl), Media Canva, Minat Dan Hasil Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media Canva sebagai alat pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMKN 2 Denpasar. Masalah yang dihadapi adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya, kurangnya minat siswa dalam belajar seni budaya, dan kurangnya keterampilan siswa dalam mengembangkan kreativitas dan daya cipta. Pendidikan seni dan budaya harus menjadi bagian penting dari sistem pendidikan formal untuk membentuk generasi yang cinta dan memahami seni dan budaya serta membantu siswa mengembangkan keterampilan dan pengetahuan, dan mengembangkan kreativitas dan daya cipta. Namun, metode pembelajaran yang kurang menyenangkan dan materi yang kurang relevan menyebabkan siswa kurang antusias dalam belajar seni budaya. Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan diskusi tidak memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta mengembangkan kreativitas dan daya cipta siswa melalui penggunaan media Canva. Canva merupakan platform web yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit konten visual. Selain itu, Canva juga memiliki alat pembelajaran dan sumber daya yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran seni budaya. Dengan menggunakan media Canva, diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar seni budaya dan mengembangkan keterampilan berkolaborasi dan kemampuan komunikasi.

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas X BDPM 2 di SMKN 2 Denpasar. Siswa kelas X dipilih karena dianggap memiliki tingkat kematangan dan keterampilan yang lebih baik dibandingkan dengan siswa kelas lain. Media Canva akan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar seni budaya.

Diharapkan dengan penggunaan media Canva, siswa dapat lebih antusias dan memiliki minat yang tinggi dalam belajar seni budaya. Selain itu, penggunaan media Canva juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas dan daya cipta serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan berkolaborasi. Manfaat dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya

dan memperkaya cara pembelajaran seni budaya dengan menggabungkan teknologi yang tepat.

METODE PENELITIAN

Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Canva dalam pembelajaran Seni Budaya terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X BDPM 2 di SMKN 2 Denpasar, Bali.

Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, mulai dari 1 Desember 2022 hingga 3 Maret 2023, pada jam pelajaran Seni Budaya pada hari Senin hingga Jumat, pukul 08.00 WITA hingga 10.00 WITA. Subjek penelitian adalah 38 siswa kelas X BDPM 2, yang dipilih secara acak dari SMKN 2 Denpasar. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran Pjbl dengan pengelompokan presentasi dan diskusi untuk menjelaskan assessment penggelaran tari berkelompok dengan menggunakan media Canva.

Lokasi penelitian dipilih di SMKN 2 Denpasar karena keberadaannya yang strategis dan representatif sebagai salah satu sekolah yang memiliki program keahlian di bidang multimedia. Selain itu, SMKN 2 Denpasar juga memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang meliputi teknologi informasi dan komunikasi.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder mengenai kurikulum seni budaya di SMKN 2 Denpasar dan pedoman pembelajaran seni budaya dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Denpasar, dokumen dan informasi dari para guru dan pengajar seni budaya di SMKN 2 Denpasar tentang metode pembelajaran yang telah diterapkan dan evaluasi hasil belajar siswa pada materi seni budaya, serta hasil observasi langsung terhadap siswa kelas X BDPM 2 di SMKN 2 Denpasar.

Dalam penelitian ini, siswa diberikan materi seni budaya menggunakan media Canva dan diminta untuk mengerjakan beberapa tugas dan kuis. Penulis memantau perkembangan siswa dalam memahami materi dan menunjukkan hasil belajar mereka. Penulis akan menguji seberapa besar pengaruh media Canva dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X BDPM 2 dalam seni budaya.

Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X BDPM 2 dalam seni budaya. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, terutama pada mata pelajaran seni budaya.

Teknik Analisis Data dalam Penelitian

Teknik analisis data merupakan salah satu komponen penting dalam penelitian. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan analisis terhadap data yang telah terkumpul dari

hasil penelitian. Analisis data bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel yang diteliti dan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Dalam penelitian, terdapat beberapa teknik analisis data yang dapat digunakan, di antaranya adalah analisis deskriptif, uji T, dan analisis presentasi. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis karakteristik responden dan hasil pretest dan posttest. Analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk menganalisis data tersebut. Sedangkan, analisis presentasi digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil pertunjukan seni tari berkelompok dengan media Canva.

Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara nilai pre-test dan post-test pada setiap kelompok. Dalam analisis deskriptif kualitatif, data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis dengan mengelompokkan data ke dalam kategori-kategori yang sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang telah dikelompokkan kemudian akan diinterpretasikan dan disajikan dalam bentuk naratif.

Uji T digunakan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media Canva. Uji T ini dilakukan dengan menghitung nilai signifikansi antara hasil pretest dan posttest dari kelompok eksperimen. Hasil dari uji T akan menunjukkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen atau tidak.

Selanjutnya, analisis presentasi digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil pertunjukan seni tari berkelompok dengan media Canva. Peneliti akan memberikan penugasan kepada kelas BDPM 2 untuk mempresentasikan hasil assessment pertunjukan seni tari berkelompok dengan media Canva. Kemudian, peneliti akan mengukur presentasi siswa dengan menggunakan rubrik penilaian yang telah disusun sebelumnya.

Dalam penelitian ini, indikator kerja yang digunakan dalam penugasan presentasi adalah kemampuan siswa dalam memahami materi seni tari yang telah dipelajari, kemampuan siswa dalam mengaplikasikan materi seni tari dalam pertunjukan yang akan dipresentasikan, kemampuan siswa dalam menggunakan media Canva sebagai alat bantu dalam presentasi, kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi dengan jelas dan sistematis dalam presentasi, dan kemampuan siswa dalam bekerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan akan memberikan gambaran yang lengkap tentang peningkatan minat dan hasil belajar seni budaya siswa setelah menggunakan media Canva, serta efektivitas penggunaan media Canva dalam pembelajaran seni.

Prosedur Penelitian

Pembelajaran seni budaya adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk dikembangkan, terutama dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Untuk

mencapai tujuan tersebut, peneliti harus melakukan prosedur penelitian yang terstruktur dengan baik. Proses penelitian tersebut terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II.

Pada Siklus I, peneliti melakukan pengamatan awal terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya. Setelah melakukan pengamatan, guru membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan media Canva untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya. Selanjutnya, memberikan penugasan berkelompok kepada siswa untuk membuat presentasi asesment pergelaran seni tari dengan media Canva.

Selama tindakan pembelajaran, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Canva dan memberikan penugasan kepada siswa untuk membuat presentasi asesment pergelaran seni tari berkelompok. Siswa bekerja dalam kelompok dan membuat presentasi asesment pergelaran seni tari dengan media Canva. Setelah presentasi selesai, guru memberikan feedback terhadap presentasi yang telah dibuat oleh siswa dan memberikan pengarahannya untuk perbaikan. Peneliti melakukan observasi terhadap minat dan hasil belajar siswa selama pembelajaran dan saat presentasi. Setelah itu, guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan membuat perencanaan untuk pembelajaran pada Siklus II.

Pada Siklus II, peneliti melakukan perbaikan rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I dan memberikan penugasan berkelompok kepada siswa untuk membuat presentasi asesment pergelaran seni tari dengan media Canva. Selama tindakan pembelajaran, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Canva dan memberikan penugasan kepada siswa untuk membuat presentasi asesment pergelaran seni tari berkelompok. Siswa bekerja dalam kelompok dan membuat presentasi asesment pergelaran seni tari dengan media Canva. Setelah presentasi selesai, peneliti memberikan feedback terhadap presentasi yang telah dibuat oleh siswa dan memberikan pengarahannya untuk perbaikan. Peneliti melakukan observasi terhadap minat dan hasil belajar siswa selama pembelajaran dan saat presentasi.

Selain itu, peneliti seni budaya juga melakukan pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam PjBl dengan menggunakan lembar pengamatan siswa. Hal ini bertujuan untuk menilai keaktifan, kreativitas, ketepatan, dan hasil akhir siswa dalam pembelajaran PjBl. Hasil dari penilaian akhir tersebut digunakan untuk melakukan refleksi dan evaluasi akhir terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya.

Dalam proses penelitian ini, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat diamati. Kelebihan dari proses ini adalah adanya perencanaan pembelajaran yang terstruktur dengan baik, pemanfaatan media Canva sebagai media pembelajaran yang menarik, dan adanya pengamatan terhadap minat dan hasil belajar siswa yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penggunaan lembar pengamatan siswa juga membantu guru dalam menilai kemajuan belajar siswa secara objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal dari penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data baik secara kualitatif maupun kuantitatif, yang meliputi lembar keaktifan siswa, evaluasi kinerja guru, serta hasil tes tertulis, untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa dalam seni budaya. Fokus utama penelitian adalah pada manajemen pergelaran seni tari berkelompok dengan menggunakan media Canva. Dari data yang terkumpul, dapat dilihat bahwa siswa memiliki rendahnya minat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran seni tari berkelompok dengan menggunakan media Canva. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya partisipasi siswa, rendahnya tingkat keaktifan siswa, serta kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan ide dan bertanya.

Namun, data yang terkumpul ini akan dijadikan sebagai landasan untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan pembelajaran pada siklus berikutnya. Guru akan melakukan perbaikan pada instruksi dan proses pembelajaran agar lebih jelas dan mudah dipahami, serta memberikan bimbingan secara intensif kepada siswa yang kurang aktif. Selain itu, guru juga akan mencari media pembelajaran yang lebih efektif untuk membantu siswa memahami manajemen pergelaran seni tari berkelompok dengan lebih baik melalui media Canva. Diharapkan, dengan langkah-langkah yang diambil tersebut, minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dapat meningkat di kelas tersebut.

Data hasil belajar siswa pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Hasil Ulangan Harian (UH) Kondisi Awal

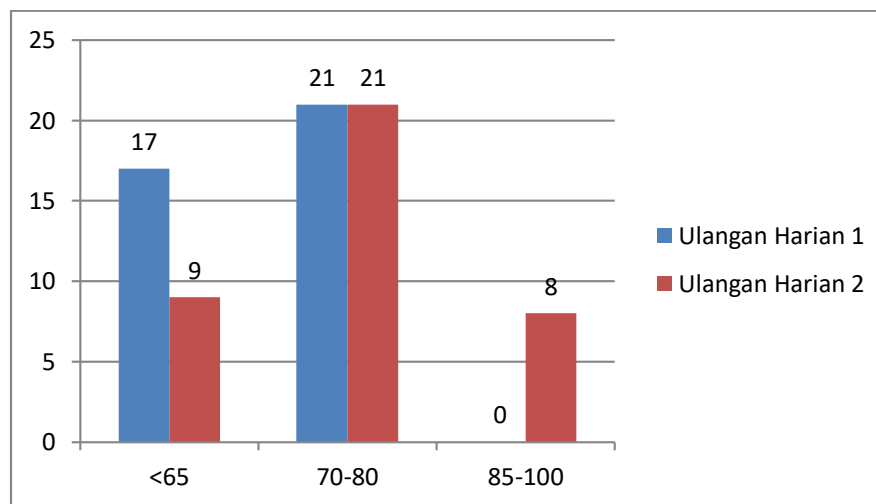
No	Uraian	UH 1	UH 2
1	Nilai terendah	50	55
2	Nilai tertinggi	80	90
3	Nilai rata-rata	66,44	73,94
4	Rentang nilai	30	35

Tabel: Distribusi Nilai frekuensi Ulangan Harian Kondisi Awal

Interval	Frekuensi
----------	-----------

Nilai	Ulangan Harian 1	Ulangan Harian 2
<65	17	9
70-80	21	21
85-100	0	8

Bila digambarkan dalam bentuk diagram blok (Chart) sebagai berikut



Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus pertama, Diagram Blok (Chart) Nilai Ulangan Harian Kondisi Awal Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat direkap, nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata nilai 66,44 pada ulangan harian prasiklus I, sedangkan data ulangan harian prasiklus II, nilai tertinggi 90 dan nilai terendah

55 dengan rata-rata nilai 73,94. Dapat dilihat bahwa terdapat kekurangan pada kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran seni tari berkelompok dengan menggunakan media Canva. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan pada proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif agar siswa dapat lebih memahami dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, guru memainkan peran penting sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan seni mereka. Dengan demikian, diharapkan hasil pembelajaran pada siklus berikutnya dapat lebih baik dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan pembelajaran Seni Budaya terdiri dari: a. Kegiatan Pendahuluan, b. Kegiatan Inti Siswa dibagi kelompok terdiri dari 5 anggota per kelompok. c. Penutup. Pelaksanaan Pembelajaran: Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran PJBL (tiap kelompok terdiri dari 5 anggota) pada materi Manajemen Pergelaran Seni Tari Berkelompok. Hasil Belajar: Berdasarkan analisis hasil diskusi kelompok, diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Hal ini menunjukkan bahwa hasil diskusi kelompok masih belum memenuhi harapan. Berdasarkan analisis hasil evaluasi mandiri, diperoleh nilai rata-rata 66,13 dan prosentase ketuntasan 66,44%. Hal ini juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum seperti yang diharapkan. Hasil Refleksi: Berdasarkan analisis hasil pengamatan guru, hasil pengamatan siswa, dan hasil belajar siswa, maka dapat diketahui bahwa pada siklus I, indikator keberhasilan belum tercapai. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Ubahlah kata-kata tersebut agar lebih spesifik dan berbeda namun tetap dalam data pembahasan

Hasil Penelitian Siklus II

Evaluasi Hasil Tindakan

Evaluasi hasil tindakan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 sudah mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil evaluasi mandiri dan observasi pada tahap pelaksanaan siklus 2.

Hasil Evaluasi Mandiri

Berdasarkan hasil evaluasi mandiri yang dilakukan pada akhir siklus 2, diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,76 dengan persentase ketuntasan sebesar 95%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan siklus 1 yang memiliki nilai rata-rata 73,94 dengan persentase ketuntasan 76,31%.

Selain itu, hasil evaluasi mandiri juga menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan presentasi peserta didik. Peserta didik terlihat lebih percaya diri saat

mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka, serta mampu menyampaikan materi dengan jelas dan terstruktur.

Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pelaksanaan siklus 2, peserta didik terlihat lebih aktif dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok saat menjelaskan materi manajemen pergelaran seni tari berkelompok dengan menggunakan media Canva. Mereka terlihat antusias dan termotivasi untuk belajar dan mempresentasikan materi mereka.

Media pembelajaran yang digunakan pada siklus 2, yaitu media Canva, terbukti lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik. Peserta didik terlihat lebih fokus saat menggunakan media Canva untuk menjelaskan materi dan mampu menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan informatif.

Interaksi antara peserta didik dengan guru juga terlihat lebih baik pada siklus 2. Guru terlihat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dengan memberikan bimbingan dan dukungan pada peserta didik saat mereka mempresentasikan materi.

Berikut tabel hasil ulangan harian pada siklus I dan II. Tabel Hasil Ulangan Harian (UH) Siklus 1 dan 2

No	Uraian	UH 1	UH 2
1	Nilai terendah	55	60
2	Nilai tertinggi	90	90
3	Nilai rata-rata	73,94	80,78
4	Rentang nilai	35	30

Berdasarkan data di atas dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :
Tabel Distribusi frekuensi Nilai Ulangan Harian Siklus 1 dan 2

Interval Nilai	Frekuensi	
	Ulangan Harian 1	Ulangan Harian 2
<65	9	9
70-80	21	21

85-100	8	8
--------	---	---

Bila digambarkan dalam bentuk diagram blok (Chart) sebagai berikut

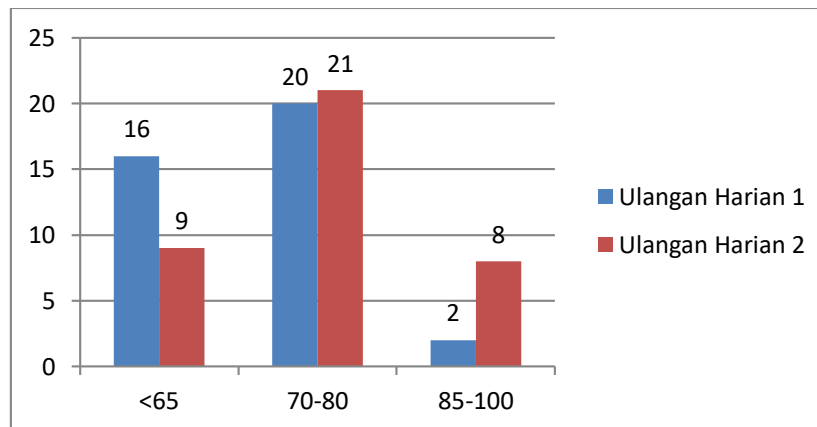


Diagram Blok (Chart) Nilai Ulangan Harian Siklus 1 dan 2

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat direkap nilai tertinggi 80, nilai terendah 55 dan nilai rata-rata 73,94 pada siklus I. Sedangkan nilai tertinggi pada siklus II 90, nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 80,76.

PEMBAHASAN

Dan hasil kajian diatas pada pelaksanaan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Pada siklus I prosentase skor untuk observasi guru 85%, observasi siswa 75% sedangkan pada siklus II prosentase skor untuk observasi guru 95% dan observasi siswa 85%. Dari hasil evaluasi mandiri pada siklus I nilai rata-rata 73,94 dan prosentase ketuntasan 76.31% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata 80,76 dan prosentase ketuntasan 94.73%.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa indikator keberhasilan telah tercapai sesuai dengan yang diharapkan yaitu sekurang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai $\geq$ 65.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi mandiri dan observasi pada tahap pelaksanaan siklus 2, dapat disimpulkan bahwa perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 telah

memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Media Canva sebagai media pembelajaran baru terbukti efektif dalam meningkatkan.

Hasil pengujian hipotesis pada akhir Siklus 2 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 85,7 dan jumlah peserta didik yang tuntas belajar mencapai 96,4%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan sebelumnya. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva sebagai alat bantu presentasi pada materi manajemen pergelaran seni tari berkelompok berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas X BDPM 2 di SMKN 2 Denpasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan bagi guru, peserta didik, dan sekolah berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan:

Saran bagi guru:

- Memperluas penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif, seperti Canva, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.
- Mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada peserta didik, seperti Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Proyek (PJBL), untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mandiri, kolaboratif, dan kritis.
- Menyediakan bimbingan dan dukungan yang memadai bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis media dan metode ajar baru, sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi belajar mereka.

Saran bagi peserta didik:

- Mengembangkan minat dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap seni budaya dan berbagai media pembelajaran yang tersedia.
- Mengoptimalkan penggunaan media Canva dan metode ajar PJBL dengan membaca petunjuk dan tutorial yang disediakan serta bertanya kepada guru atau teman sekelas jika mengalami kesulitan.
- Meningkatkan kemampuan mandiri, kolaboratif, dan kritis dalam pembelajaran dengan bekerja sama dengan teman sekelas dan bertanya kepada guru ketika memerlukan bantuan.

Saran bagi sekolah:

- Menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran dan metode ajar inovatif, seperti ruang kelas yang nyaman, perangkat teknologi, dan akses internet yang cepat dan stabil.
- Melakukan pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan metode ajar baru, sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi pembelajaran peserta didik.

- Mengembangkan kebijakan dan program yang berkesinambungan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dalam bidang seni budaya dan berbagai mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Kusuma, Y. F., Hartoyo, D. T., & Kurniawan, D. E. (2018). The Effect of Project Based Learning on Students' Critical Thinking Skill in Social Science Subject. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 7(2), 227-234.
- Anwar, M., & Wahyuni, S. (2019). Project Based Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(3), 409-419.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baron, R. A., & Kalsher, M. J. (2019). *Essentials of psychology*. Nelson Education.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university*. McGraw-Hill Education.
- Daryanto. (2013). *Pendidikan Seni Berbasis Budaya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nur, M. (2014). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-11.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hadi, S. (2020). *Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Nuryani, N. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 3(1), 20-29.
- M. Y. Hasrati. (2018). Project-Based Learning (Pjbl) Dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ekosistem. *Journal of Biology Education*, 7(2), 179-185.
- Mazram, N. (2018). Project-Based Learning (PjBL): Sebuah Alternatif Pembelajaran yang Berorientasi Kreativitas dan Kolaboratif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*.
- P. Roslinawati. (2017). The Effectiveness of Project-Based Learning on Student's Achievement in English Reading. *Journal of English Education*, 1(1), 25-33.
- Permendikbud No. 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.
- Sari, F., & Rohaeti, E. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 28(2), 227-236.